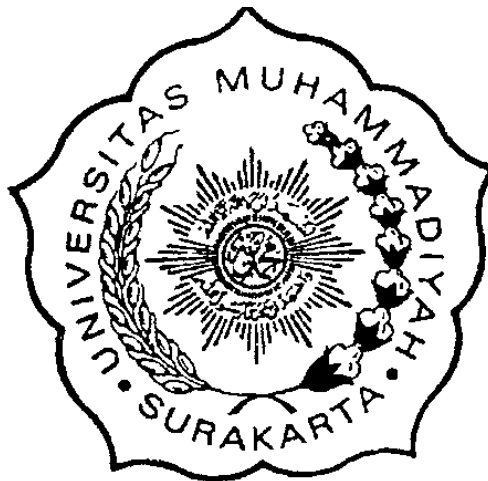


**EDUKASI *GAME* PENGENALAN MAKANAN TRADISIONAL INDONESIA
MENGUNAKAN *UNITY12D***



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan
Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

MAISYAROH

L 200 120 012

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI dan INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN

**EDUKASI *GAME* PENGENALAN MAKANAN TRADISIONAL INDONESIA
MENGUNAKAN *UNITY2D***

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

MAISYAROH

L 200 120 012

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T

NIK.738

HALAMAN PENGESAHAN

EDUKASI GAME PENGENALAN MAKANAN TRADISIONAL INDONESIA MENGUNAKAN UNITY2D

OLEH

MAISYAROH

L 200 120 012

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Jum'at, 15 April 2016
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T
(Ketua Dewan Penguji)
2. Yusuf Sulisty Nugroho. S.T., M.Eng
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dedi Gunawan, S.T., M.Sc
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana
Tanggal 30 APRIL 2016

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Komunikasi dan Informatika



Husni Tamrin, S.T., M.T., Ph. D.

NIK. 706

Ketua Program Studi

Informatika



Dr. Heru Supriyono, S.T., M.Sc.

NIK. 970

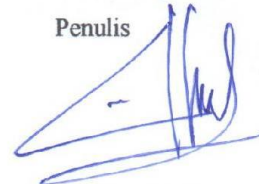
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 15 April 2016

Penulis



MAISYAROH

L 200 120 012

EDUKASI *GAME* PENGENALAN MAKANAN TRADISIONAL INDONESIA MENGGUNAKAN *UNITY2D*

Abstrak

Makanan tradisional merupakan makanan yang biasa dimakan sejak beberapa generasi, dengan makanan dapat digunakan sebagai identitas suatu Negara yang dapat membedakan dengan Negara lain, begitu juga dengan Negara Indonesia yang mempunyai beragam jenis makanan khas di setiap daerahnya. teknologi adalah salah satu tempat untuk mengenalkan makanan Tradisional, seperti *game-game* online maupun offline yang mengenalkan, mengajarkan tentang makanan, resep makanan dan bagaimana proses pembuatannya. Namun banyak *game* yang tersedia diinternet mengenalkan makanan luar Negeri dan masakan cepat saji seperti *game* masakan sara, *Cooking Games*. Sehingga dengan sedikitnya permainan memasak Tradisional, maka banyak masyarakat lebih memilih memainkan *game* dengan menu Non-lokal dari pada menu Lokal. Dengan permasalahan diatas maka peneliti bertujuan untuk merancang dan menciptakan *game* pengenalan dengan aplikasi belajar sambil bermain makanan tradisional Indonesia yang dapat dioperasikan menggunakan komputer dan *Gadget*. Pembuatan aplikasi edukasi *game* menggunakan beberapa metode, yaitu, Metode penentuan menu makanan yang dibuat permainan. penentuan menu makanan yang dibuat belajar. karakter, karakter 2 koki yang mendukung tampilan. Objek, objek yang digunakan merupakan objek yang digunakan dalam pengenalan makanan. Pembuatan aplikasi diawali dengan membuat *storyboard* permainan, kemudian *software-software* pendukung untuk membuat aplikasi edugame. Aplikasi *Game* Edukasi mempunyai permainan berupa tahapan memasak makanan dan mempunyai kuis yang diambil ketika menjalankan permainan. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah aplikasi edugame pengenalan makanan tradisional Indonesia menggunakan aplikasi Unity sebagai bulding game, playmaker sebagai pemrograman, corel draw untuk membuat objek dan, format factory sebagai pengolah audio. Kesimpulan dari edugame ini adalah adalah aplikasi dapat dioperasikan menggunakan Pc, laptop dan *Gadget* yang menggunakan aplikasi Android.

Kata Kunci: Android, *Game* Edukasi, Makanan Tradisional Indonesia, *Unity2D*.

Abstract

The traditional food is a food commonly eaten since several generations, with food used as the identity of a country that can differentiate with other countries, as well as the state of Indonesia which has a variety of typical foods in each region. Technology is one of the means or tools to introduce traditional foods, such as online and offline games which introduce and teach about food, recipes and the way how to make it. However, the games which are available on internet commonly introduce outside or foreign food and fast food dishes such as sara cooking games, and *Cooking Games*. Thus, the lack of Traditional food games influence people to play games with Non-local menu than Local menu. Caused by the problem above, the researcher aims to design and create a game which introduce Indonesian traditional food, thus, while playing game people also learn about their own traditional food, that can be operated using a computer and gadget. The making process of this educational game use several methods, namely, Methods characters, character display that supports two chefs. The object that is used is the introduction of food and Recipes to give any information about material used in the menu. Application development it begins with a storyboard game, then supporting software to create educational game. This Educational Game shows a game of cooking stages or process and has quizzes taken while running the game. The result of this research is an application of educational game introducing of Indonesian traditional food using *Unity2d* applications as game building, playmaker as programming, *Corel Draw* to create objects and, as a processor, an audio format factory. The conclusion of this educationl game is an application that can be operated using a PC, laptop and gadgets using Android apps.

Keywords: Android, Educational Game, Indonesian Traditional Food, *Unity2D*.

1. PENDAHULUAN

Negara Indonesia yang mempunyai beragam budaya salah satunya adalah makanan. Menurut Sastroamidjojo dalam Eliazar,dkk (2013) menyatakan bahwa makanan juga bisa digunakan sebagai identitas suatu negara yang dapat membedakan dengan negara lain, bukan hanya itu, makanan juga bisa membedakan antar daerah dalam negara tersebut. Begitu juga dengan negara Indonesia yang mempunyai beragam jenis makanan yang dapat membedakan antara daerah dengan daerah lain, seperti pulau jawa, pulau kalimantan, sulawesi, sumatra dll. namun menurut Nurhidayat (2012), menyatakan bahwa tidak sedikit makanan tradisional Indonesia yang mulai langka, bahkan telah punah tergusur zaman dan tidak dipungkiri generasi muda sekarang lebih menyukai makanan cepat saji dari negara Asing dari pada makanan tradisional asli Indonesia. Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa masyarakat zaman dulu menyukai makanan lokal dan karena tergesernya zaman, sehingga di zaman sekarang masyarakat lebih menyukai makanan luar Negeri dari pada makanan lokal, maka harus ada tindakan untuk mengenalkan pada masyarakat tentang makanan tradisional Indonesia.

Banyak cara untuk mengenalkan makanan, mulai dari makanan Non-lokal atau makanan lokal seperti buku-buku, internet, masalah, tabloid. Imania, dkk. (2014) menyatakan bahwa media untuk memperkenalkan budaya tersebut. Di antaranya adalah produk teknologi berupa *mobile gadget* yang kini kian digemari. industri *game* sendiri pada saat ini merupakan salah satu industri yang tengah berkembang, Hal ini dapat dilihat dari maraknya bermunculan jenis-jenis *game* baru. Namun game-game yang tersedia lebih mengenalkan makanan non-lokal dan cepat saji dari pada makanan Indonesia, dapat dibuktikan ketika mencari permainan memasak pada internet banyak game-game yang tersedia namun dua dari puluhan permainan menyediakan game masak lokal. Dari hasil pencarian di internet maka dapat disimpulkan bahwa minimnya game yang mengenalkan makanan asli Indonesia sehingga masyarakat banyak memainkan game dengan menu Non-lokal dan cepat saji.

Menurut Budihargono, dkk (2013), cara mendorong untuk mengenalkan ekstensi makanan tradisional pada masyarakat sangat cocok jika dimulai sejak usia 9-12 tahun. Hal ini didasarkan pada penyesuaian dengan kurikulum pembelajaran di sekolah yang mana pemberian ilmu eksak bersifat teoritis dimulai dari usia 9 tahun atau kelas 3 SD. Dalam usia tersebut, anak lebih dapat berpikir kritis dan kreatif dalam berlogika. Bisa kita lihat di usia tersebut anak-anak masih gemar bermain dari permainan teknologi maupun Non-teknologi

Teknologi menjadi salah satu penyebab anak-anak lebih menyukai makanan luar Negeri melalui *game online* ataupun *game offline* yang banyak tersedia di internet. Dimana *Game* tersebut memperkenalkan jenis-jenis makanan luar Negeri sekaligus mengajarkan bagaimana cara

memasaknya. karena saat ini, lebih didominasi oleh permainan berbasis teknologi digital. Hal ini didukung oleh berbagai macam perkembangan teknologi dalam bentuk *Gadget* yang mendukung adanya berbagai macam-permainan digital. Bi Tingyan (2013) salah satu media digunakan pemanfaatan teknologi berupa Game edukasi. Edukasi game diduga untuk menumbuhkan pengguna game, pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, emosi, sikap dan nilai-nilai. game edukasi adalah permainan serius yang dikembangkan untuk tujuan pendidikan dan memiliki karakteristik pendidikan dan menghibur.

Aplikasi *Game* edukasi pengenalan makanan tradisional memudahkan anak-anak untuk mengingat dan mengenal bahan-bahan untuk membuat sebuah makanan yang akan membuat anak-anak tertarik untuk memainkannya dan dapat dioperasikan di dunia nyata sehingga anak-anak lebih menyukai makanan lokal dan bisa memasak dari pada makanan asing. Aplikasi ini dapat dioperasikan pada Pc, laptop dan Gadget yang mempunyai sistem operasi Android.

Al Irsyadi dan Nugroho (2015) dalam penelitian yang berjudul *Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Anak Kebutaan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect* menyatakan bahwa Banyak metode belajar yang telah digunakan dan semuanya mengacu pada satu prinsip yaitu mudah diterima dan diingat oleh anak tunagrahita. Salah satu metode yang digunakan dalam proses belajar anak tunagrahita yaitu menggunakan media game, yang dapat menarik dan meningkatkan minat belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah game yang bias dimanfaatkan untuk mengenalkan bagian-bagian dari anggota tubuh dan mengenalkan angka. Game edukasi ini berbasis kinect sehingga menarik dan interaktif, dapat membantu anak tunagrahita dalam belajar. Penelitian dilakukan di sekolah SLB khususnya SLB-C YPSLB Surakarta dengan mengacu pada kurikulum sekolah SLB tersebut. Pembuatan game ini menggunakan software utama Unity3D, Kinect SDK dan software pendukung 3DsMax, Audacity. Berdasarkan hasil kuisioner yang diisi guru SLB khususnya SLB-C YPSLB Surakarta dapat dinyatakan bahwa game yang dibuat sangat menarik sehingga membuat anak tertarik untuk memainkannya, game bisa digunakan untuk melatih motorik anak dan dapat digunakan guru sebagai salah satu media pembelajaran. Game ini mudah dimainkan oleh anak tunagrahita dengan kategori ringan.

Menurut Dewi dalam Prihantoro dan Sudarmilah (2012) dalam penelitiannya berjudul *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*, sebagai model pembelajaran berupa permainan guna membantu daya tarik siswa dalam belajar. Tujuan peneliti dapat mempermudah siswa dalam menghafal dan menuliskan urutan huruf pada saat membentuk suatu kata dalam menyebutkan nama hewan, memudahkan guru dan siswa dalam mempelajari materi

dikembangkanlah *game* edukasi animal pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris yang digunakan untuk siswa kelas IV dalam kegiatan pembelajaran di SD Negeri Somokaton. *Game* pembelajaran ini berbasis Macromedia Flash bertemakan “Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris”.

Menurut Puspitawati, dkk., (2015) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Aplikasi *Game* 3d Tebak Rumah Dan Busana Adat Nusantara Berbasis Android menyatakan bahwa Rumah Adat merupakan suatu bangunan yang bisa berwujud rumah tinggal yang diciptakan oleh sekelompok masyarakat generasi dulu yang bersifat tradisional, baik dari segi konsep, makna, hingga desainnya. Busana adat adalah kelengkapan yang dipakai oleh seseorang yang biasanya dipakai untuk memperingati hari besar seperti kelahiran, pernikahan, kematian, serta hari-hari besar keagamaan Pengembangan Aplikasi *Game* 3D Tebak Rumah dan Busana Adat Nusantara berbasis *Android* ini menggunakan proses SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model *waterfall* yaitu model yang bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun perangkat lunak, mulai dari tahap analisis, desain, implementasi Hasil dari penelitian ini yaitu perancangan dan implementasi *Game* 3D Tebak Rumah dan Busana Adat Nusantara Berbasis *Android* telah berhasil dilakukan. Perancangan dilakukan dengan menggunakan model fungsional berupa UML. Diimplementasikan dalam bahasa pemrograman C# dengan menggunakan *game* engine Unity3D dan plug-ins ADT serta menggunakan *Playmaker* sebagai *library* tambahan. Seluruh kebutuhan fungsional telah berhasil diimplementasikan sesuai dengan rancangan.

Berdasarkan peneliti terdahulu sudah ada yang menjelaskan bahwa model pembelajaran berupa permainan dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar. Aplikasi ini mempunyai perbedaan mendasar dengan penelitian terdahulu yaitu *Edugame* Pengenalan Makanan Tradisional Indonesia Menggunakan *Unity2D* dimana *unity* merupakan *software* yang terintegrasi untuk membuat *game*, simulasi dan bangunan arsitektur, serta *Unity* mendukung berbagai *platform* seperti PC, Mac, Wii, iPhone, Ipad, Android, dan *browser*. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan menciptakan aplikasi belajar sambil bermain makanan tradisional Indonesia yang dapat dioperasikan menggunakan komputer dan *Gadget*. Sehingga anak-anak dapat mengenal masakan tradisional Indonesia beserta tahapan masak dan diharapkan dapat diterapkan dalam dunia nyata.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Penentuan Makanan

Makanan yang digunakan dalam *edugame* ini adalah makanan yang mewakili dari beberapa pulau dan provinsi. Jenis makanan yang digunakan diambil dari buku Asti dan Nurisysyafa'ah (2009), makanan yang digunakan untuk bahan permainan adalah yang diambil adalah salah satu

makanan dari Jawa Timur yaitu Satai Madura, Jawa tengah makanan nasi liwt, Jawa Barat makanan Karedok, provinsi DKI makanan Ketoprak. Sedangkan makanan yang digunakan untuk Belajar adalah salah satu makanan dari Sulawesi Selatan yaitu Ikan Parepa'. Kalimantan Selatan Masakan Habang banjar. Sumatra Barat, Rendang padang. Papua masakan ganemo santan.

2.3 Obyek

Objek yang digunakan untuk isi konten dalam *game* merupakan obyek bahan dan bumbu untuk memasak seperti: daging ayam, daging sapi, beras atau untuk bumbu seperti: bawang merah, bawang putih, cabe, garam, kemudian menyediakan peralatan daput seperti: wajan, panci, tempat panggang, kompor dan lain-lain, dimana obyek dalam aplikasi ini adalah obyek 2D (2 Dimensi).

2.4 Karakter

Menggunakan karakter yang berfungsi untuk objek pendukung tampilan game dengan menggunakan 2 karakter remaja wanita dan pria yang menggunakan baju koki. Karakter ini dibuat menjadi animasi ketika aplikasi sudah dijalankan dengan aksi menutup dan membuka mata dan bibir pada layar

2.5 Penentuan Aplikasi

2.5.1 Peralatan Utama Dan Pendukung

Penelitian ini membutuhkan peralatan utama dan peralatan pendukung untuk perancang, membuat dan mengimplementasikan game edukasi. Peralatan yang digunakan berupa hardware dan software sebagai berikut:

2.5.1.1 Hardware

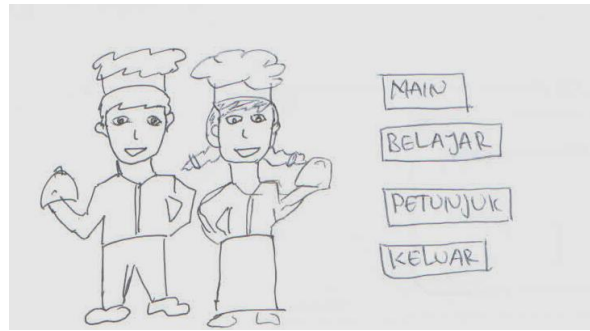
- a) Prosesor Intel® core™i3-380M with Radeon graphics HD 6370M 512MB
- b) Hardisk 500 GB
- c) RAM 2 GB DDR3 Memory

2.5.1.2 Software

- a) Unity2D
- b) Playmaker (*Asset Unity3D*)
- c) NGUI (*Asset Unity 3D*)

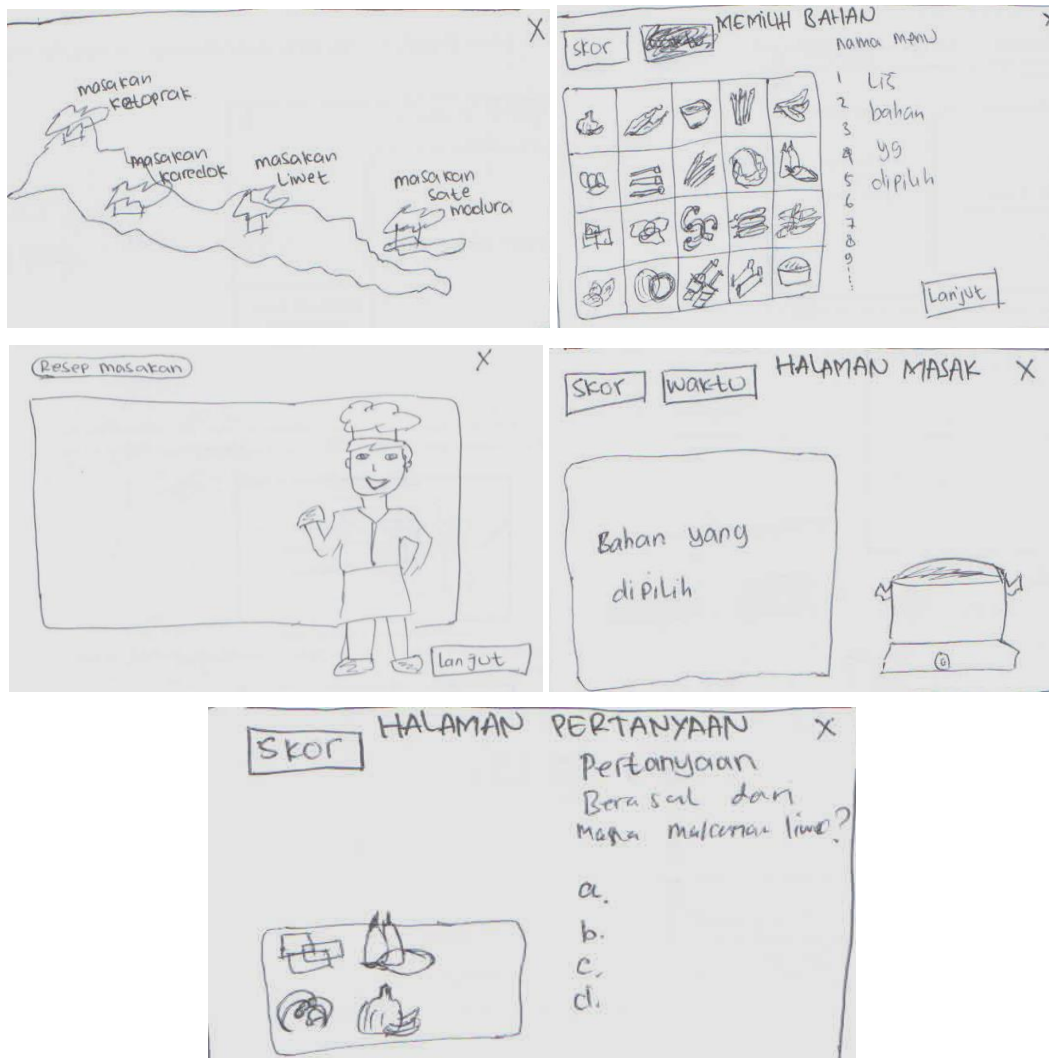
2.5.2 Storyboard

Storyboard adalah serangkaian sketsa secara visual untuk menggambarkan urutan atau alur dari sistem yang akan dibangun. *Storyboard* dari *game* edukasi pengenalan makanan tradisional Indonesia ditunjukkan pada Gambar 1 sampai Gambar 7.

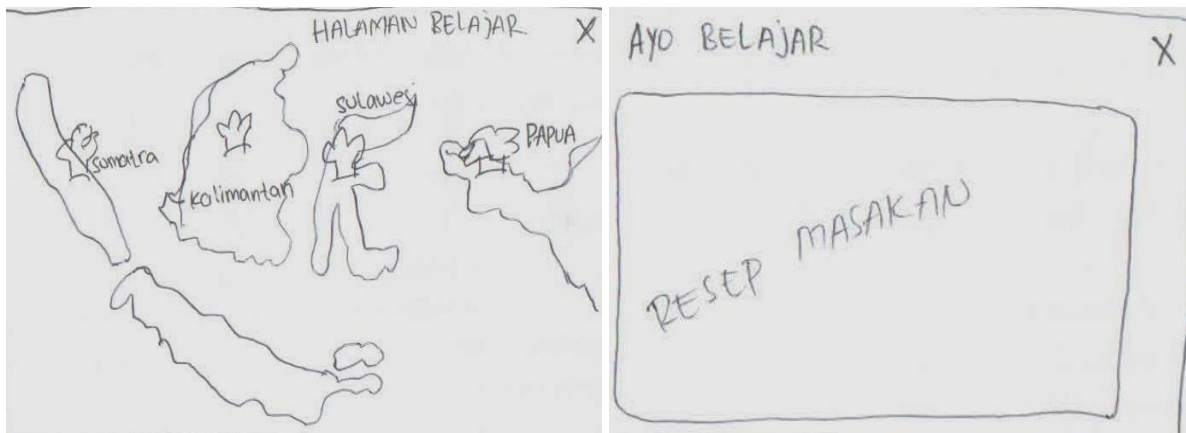


Gambar 1. *Storyboard* Halaman Utama

Gambar 1 adalah storyboard halaman utama ketika aplikasi pertama kali dibuka. User memilih salah satu tombol dan akan menuju kehalaman yang dipilih.

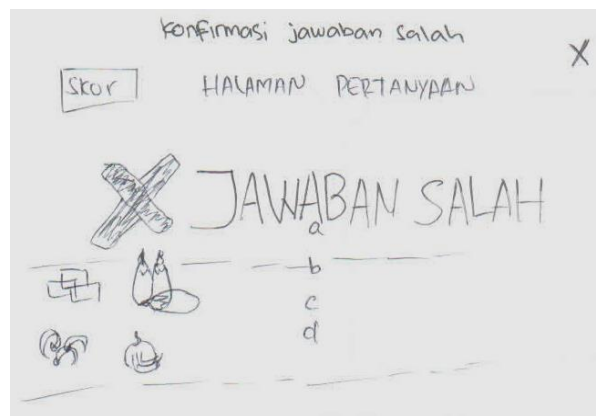


Gambar 2: Storyboard *game* menu Main

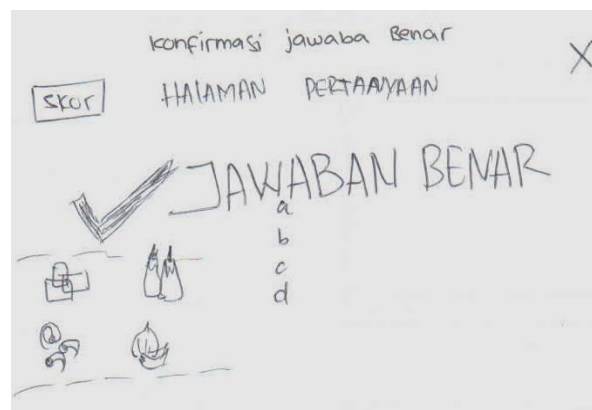


Gambar 3. *Storyboard Game Menu Belajar*

Gambar 7 tampilan *storyboard* ketika user memilih menu Belajar pada Gambar 3, user memilih makanan sesuai yang ditandai oleh tombol topi kemudian akan menuju kehalaman informasi resep makanan.

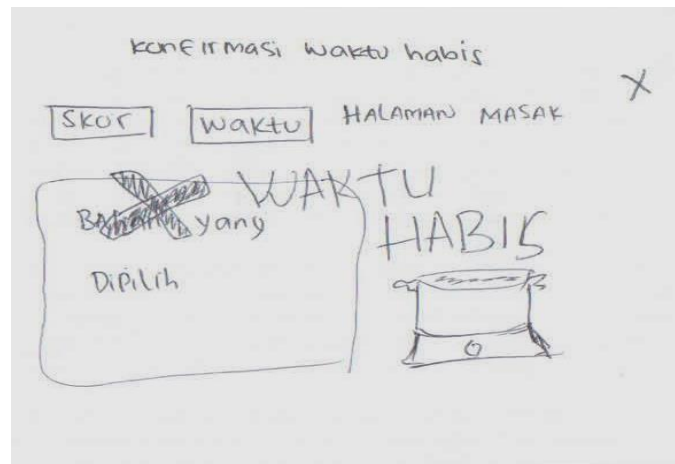


Gambar 5. *Storyboard konfirmasi jawaban benar*



Gambar 6. *Storyboard konfirmasi jawaban Salah*

Gambar 5 *storyboard* dari hasil ketika user memilih jawaban salah pada halaman kuis, dan gambar 5 *storyboard* dari hasil ketika user memilih jawaban benar pada halaman kuis. Ketika user memilih jawaban salah atau benar maka halaman akan menuju kehalaman selanjutnya.



Gambar 7. Konfirmasi Waktu Habis

Gambar 7 adalah *storyboard* konfirmasi waktu habis pada halaman tahap-tahap membuat sebuah makanan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi edukasi *Game* untuk mengenalkan makanan Tradisional Indonesia dibangun menggunakan *software* Unity3D v4.5.2 dimana unity merupakan *software* yang terintegrasi untuk membuat *game*, simulasi dan bangunan arsitektur, serta Unity mendukung berbagai *platform* seperti PC, Mac, Wii, iPhone, Ipad, Android, dan *browser*. Aplikasi ini dibangun menggunakan pemrograman visual menggunakan *assets* dari Unity3D yaitu Playmaker v1.7.7 yang menggunakan FSM (*Finite State Machine*), dan NGUI v3.7.0 untuk perancangan antarmuka, aplikasi juga merupakan *assets* dari Unity3D.

3.1 Hasil Aplikasi

3.1.1 Tampilan aplikasi

Halaman aplikasi ini merupakan halaman awal ketika user membuka aplikasi. Gambar 8 merupakan tampilan dari halaman utama.



Gambar 8. Halaman Awal

Halaman awal terdiri dari menu-menu yang terdiri dari menu tombol “Main” untuk masuk kedalam permainan, menu tombol “belajar” masuk kehalaman belajar, menu tombol “petunjuk” masuk kepetunjuk permainan dan menu tombol “keluar” untuk keluar dari aplikasi.

3.1.2 Tampilan Menu Bermain

Halaman menu bermain didesain seperti peta pulau Jawa dan disetiap titik Provinsi terdiri dari 4 tombol dengan simbol topi koki, dimana setiap tombol akan menuju kehalaman Provinsi yang dipilih. Tombol kembali yang berfungsi untuk kembali kehalaman sebelumnya. Halaman menu bermain ada pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Menu Main

3.1.2.1 Halaman bermain Provinsi Jawa Timur

Makanan yang diambil untuk dijaadikan permainan yaitu makanan sate yang berasal dari pulau Madura. Halaman bermain ini akan langsung menuju pada halaman Resep Masakan. Tampilan halamn resep maskan ada pada gambar 10.



Gambar 10. Halaman Resep Makanan Sate

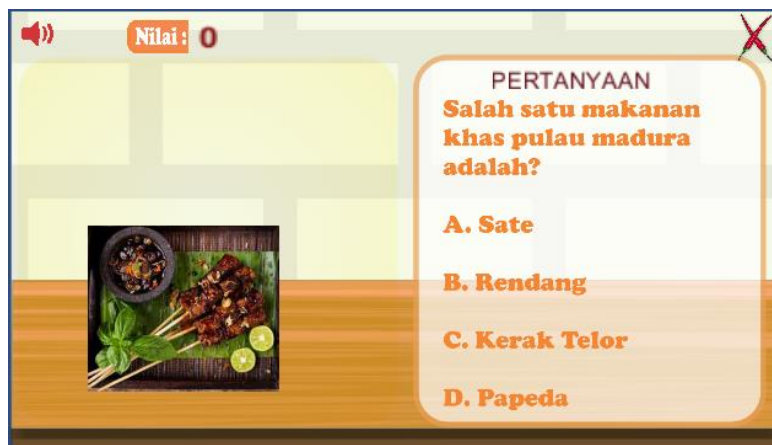
Resep masakan sebagai petunjuk kepada user sebelum masuk pada halaman permainan. Ketika user klik tombol “lanjut” maka akan menuju ketahap memilih bahan, tahap masak, dan halaman kuis. Tampilan dari halaman memilih bahan sate ada pada gambar 11, Gambar 12 tampilan dari salah satu tahap memasak, dan Gambar 13 tampilan salah satu soal dari makanan Sate.



Gambar 11. Halaman memilih bahan Sate



Gambar 12. Halaman Memasak Bumbu Kacang



Gambar 13. Halaman salah satu soal dari makanan Sate

Gambar 11. User memilih bahan yang digunakan untuk membuat sate, ketika user memilih bahan yang benar maka list bahan yang ada disebelah kanan akan hilang dan akan tambah 1 skor, namun ketika user salah memilih bahan maka list bahan tidak ada berpengaruh dan akan dikurangi 1 skor.

Gambar 12. User memasak bumbu kacang dengan memilih bahan yang muncul pada bagian kiri halaman. Halaman tahap memasak mempunyai skor dan waktu. Pada halaman ini tidak ada pengurangan skor karena bahan yang ditampilkan dan dipilih ada bahan yang digunakan

untuk memasak. Jika waktu yang diberikan habis atau *Game Over* maka permainan tahap membuat sate diulang.

Gambar 13. Halaman kuis terdiri dari soal tentang makanan ketika user memilih sebuah makanan.

Ketika user memilih bahan salah atau benar maka akan menuju soal yang diacak, skor tambah 1 ketika jawaban benar dan skor dikurangi satu ketika jawaban salah.

3.1.3 Halaman Menu Belajar

Halaman belajar berisi informasi resep-resep makanan Indonesia, mulai dari jenis makanan, Bahan yang digunakan, dan cara memasaknya. Halaman Menu belajar ada pada Gambar 14.



Gambar 14. Halaman Menu Belajar

User memilih salah satu tombol topi yang berada pada pulau Indonesia, dimana tombol topi akan menuju makanan yang mewakili dari makanan khas pulau tersebut. Gambar 14 adalah tampilan ketika user milih salah satu tombol topi yang berada pada Gambar 14.

3.1.3.1 Halaman Masakan Kalimantan Selatan

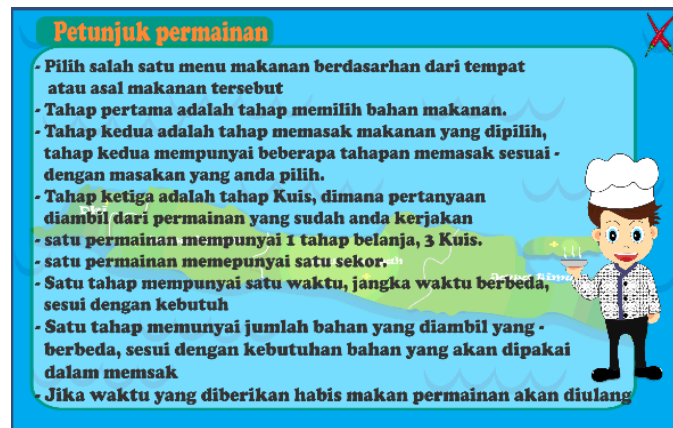


Gambar 15. Halaman Masakan Kalimantan selatan

Halaman ini hanya memberi informasi tentang resep makanan yang sudah dipilih.

3.1.4 Halaman Petunjuk Permainan

Halaman ini berisi tentang petunjuk penggunaan permainan secara Global. Tampilan Halaman petunjuk ada pda Gambar 16.



Gambar 16. Halaman Menu Petunjuk

3.1.5 Konfirmasi Waktu Habis

Gambar 17 adalah konfirmasi waktu habis ketika user memainkan permainan ditahap memasak dalam Menu bermain. Ketika waktu yang diberikan habis makan halaman akan menunjuk ke halaman yang sudah acak.



Gambar 17. Konfirmasi Waktu Habis

3.1.6 Konfirmasi Jawab Salah atau Benar

Gambar 18 menunjukkan jawab salah dan Gambar 19 jawaban benar ketika menjawab soal yang berada pada halaman Kuis permainan makanan.



Gambar 18. Konfirmasi Jawaban Salah

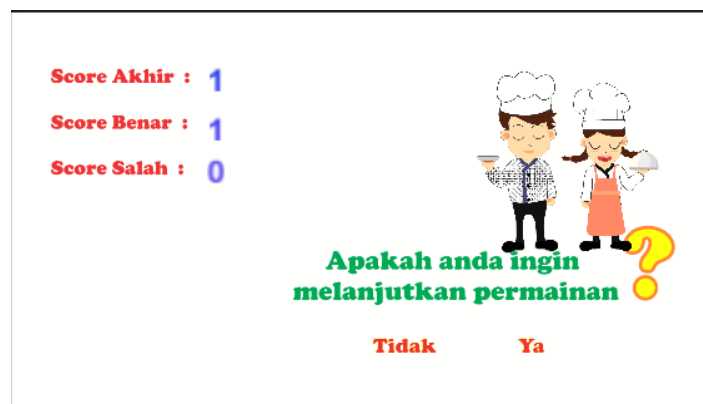


Gambar 19. Konfirmasi Jawaban Benar

Ketika user memilih jawaban salah skor dikurangi 1, ketika jawaban benar skor ditambah 1, dan ketika jawaban salah atau benar maka halaman akan menuju halaman selanjutnya.

3.1.7 Hasil akhir dari permainan

Halaman akhir permainan menampilkan hasil skor akhir, jumlah skor salah, dan jumlah skor benar. Halaman Hasil akhir ada pada Gambar 20.



Gambar 20. Halaman akhir permainan

Gambar 20 juga mengkonfirmasi apakah user ingin melanjutkan permainan atau tidak, ketika user memilih tombol “tidak” maka permainan akan menuju kehalaman utama, dan ketika user memilih tombol “ya” maka permainan akan menuju kehalaman memilih bahan pada permainan tersebut.

4. PENUTUP

berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat diambil diantaranya :

- 1) Aplikasi *Game* edukasi pengenalan makanan Indonesia menggunakan Unity2D dapat digunakan sebagai media bermain sambil belajar oleh masyarakat terutama anak-anak untuk mengetahui makanan dan resep makanan Indonesia.
- 2) Pengoperasian aplikasi bisa menggunakan PC, laptop dan Gadget yang menggunakan aplikasi Android.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, Fatah Yasin., & Nugroho, Yusuf Sulistyo . 2015. *Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect*. Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Informatika. Kudus: Universitas Murna Kudus. ISBN: 978-602-1180-21-1.
- Asti, Badiatul muchlisin., & Nurisysyafa'ah, Laela. 2009. *Kumpulan Resep Masakan Tradisional dari Sabang sampai Merauke*. Yogyakarta:Gramedia.
- Bi Tingyan. 2013. *Making Full Use of Education Games' Role in Promoting Learning*. International Conference on Information Technology and Applications.
- Budihargono, Grace Octaviani. Ardianto, Deny Tri. & Erandaru. 2013. *Perancangan Media Permainan Edukasi Pengenalan Jajanan Tradisional Untuk Anak Usia 9-12 Tahun Disurabay*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Eliazer, Stefanus lutfi. Bahrudin., & Aziz, Abdul. 2013. *Pembuatan Buku Makanan Tradisional Surabaya Sebagai Upaya Pelestarian Produk Lokal*. Surabaya: S1 Desain Komunikasi Visual STMIK STIKOM Surabaya. Vol.1, No.1, Art Nouveau.
- Imania, Khairani Larasati. Sihombing, Riama Maslan., & Mutiaz, Intan Rizky. 2014. *Pemanfaatan Produk Budaya Dalam Bentuk Game untuk Mobile gadget Sebagai Media Pelestarian Budaya Indonesia*. Penelitian. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Nurhidayat, 2012. *Peluang Bisnis Makanan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Amikom Yogyakarta.
- Puspitawati, Ni Ketut Catur Wahyu. Sunarya, I Made Gede. & Arthana, Ketut Resika. 2015 *Pengembangan Aplikasi Game 3d Tebak Rumah Dan Busana Adat Nusantara Berbasis Android*. JPTK, UNDIKSHA, Vol. 12, No. 1: 57-74.
- Prihantoro, Herlambang., & Sudarmilah, Endang. (2015). *Augmented Reality Edugame Daur Hidup Makhluk Hidup Berbasis Android*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.